

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia, selalu menjadi perhatian utama bagi pemerintah masyarakat. Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Kadir mengartikan pendidikan sebagai pengalaman belajar seumur hidup yang terencana, meliputi pendidikan formal, nonformal, dan informal baik di dalam maupun di luar sekolah, dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi unik setiap orang.

Berbicara soal pendidikan, di Indonesia sendiri sudah ditentukan beberapa mata pelajaran yang wajib dipelajari dalam pendidikan formal. Salah satu diantaranya adalah pendidikan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan pada jenjang sekolah dasar (SD). Alasan pentingnya mata pelajaran IPAS adalah karena IPAS merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Menurut Sulistyorini dan Supartono, pada intinya IPA dilihat dari segi produk, proses, dan pengembangan sikap. Ada hubungan antara ketiga dimensi ini. Artinya, ketiga aspek tersebut harus dimasukkan dalam proses belajar mengajar IPA. Mengingat pentingnya IPAS dan disiplin ilmu terkait dalam pendidikan formal, maka guru, lingkungan, dan siswa harus sangat mendukungnya.

Keaktifan peserta didik merupakan komponen penting dari proses belajar mengajar ketika ada tindakan, siswa akan merasa bersemangat dan terlibat dalam proses tersebut. Namun, pada kenyataannya masih terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar, salah satunya adalah rendahnya hasil belajar siswa.

Kenyataan tersebut didasarkan pada hasil observasi pada siswa kelas V di SDN Kelanggaran Unyur. Hal ini ditunjukkan pada nilai ujian akhir semester yang sebagian siswanya masih belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Batas nilai KKM IPAS yang telah ditentukan adalah 70. Namun siswa yang belum tuntas hasil belajarnya adalah sebanyak 10 siswa dari 33 siswa. Dari 10 siswa tersebut masih memiliki nilai hasil belajar IPAS di bawah 70.

Hal demikian disebabkan karena beberapa faktor, seperti peserta didik menganggap bahwa konsep IPAS merupakan konsep yang sulit, kurangnya motivasi dan semangat siswa ketika mengikuti pelajaran, siswa cenderung tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang senantiasa dekat dengan lingkungan sekitar, suasana kelas yang tidak kondusif, siswa mengobrol dengan teman sebangku, bahkan berjalan-jalan saat proses pembelajaran, dan antusias siswa rendah dalam belajar.

Dengan adanya kendala tersebut, maka perlu adanya solusi agar siswa menjadi lebih aktif dan menjadi fokus dalam proses pembelajaran (*student center*). Salah satu solusi untuk mengatasi kendala diatas adalah dengan menggunakan permainan atau media

pembelajaran agar terciptanya pembelajaran yang inovatif sehingga akan menimbulkan suasana partisipatif dan menyenangkan.

Media merupakan sarana penyampaian informasi yang dianggap dapat membantu memenuhi kebutuhan siswa. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk memperjelas bagaimana materi yang disampaikan, meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa.

Untuk memenuhi fungsi media pembelajaran dapat direalisasikan dalam bentuk drama, hiburan, maupun permainan.<sup>1</sup> Salah satu media yang dapat menarik dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran adalah media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis budaya lokal. Menurut Kadir dalam Rusiana, menyatakan bahwa media KOKAMI merupakan salah satu jenis media yang didalamnya terdapat permainan bahasa. Selain untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, media ini dapat digunakan sebagai permainan untuk membantu mereka belajar lebih banyak dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Agar siswa dapat memahami pesan yang disampaikan, permainan ini juga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan imajinatif. Permainan yang dibuat secara menarik dan metodis menjadi penyebab munculnya reaksi komunikatif positif.<sup>2</sup> Sesuai dengan namanya, KOKAMI merupakan sebuah kotak yang

---

<sup>1</sup> Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 17.

<sup>2</sup> Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember," dalam *Pancaran Artikel: Jurnal Unej*, Vol. 3, No. 4 (April, 2018), 186.

berisi berbagai macam kartu berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik. Setiap siswa tidak mengetahui isi soal dalam amplop yang diterimanya dari kotak, itulah sebabnya disebut misterius.

Media berbasis budaya lokal sendiri memiliki peran dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Peran tersebut dapat dilihat dari budaya lokal yang mampu tercermin dari sebagian besar konten atau materi pelajaran IPAS di sekolah dasar (SD) sesuai dengan jabaran kompetensi dasar dalam kurikulum 2013 sekolah dasar. Jabaran kompetensi dasar tersebut tercermin pada tema pelajaran IPAS khususnya siswa kelas V. Dengan demikian, penggunaan media KOKAMI berbasis budaya lokal ini diharapkan dapat menjadi solusi dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa lebih aktif, antusias, serta bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini sendiri bertujuan untuk mengedukasi siswa, walaupun masih duduk di bangku SD/MI harus mengetahui dan mengenal apa saja yang perlu dipelajari dalam IPAS, salah satu materi yang dapat mereka pahami adalah materi bunyi. Penelitian ini membahas tentang IPAS dalam kaitannya dengan bunyi, karena bunyi merupakan sesuatu yang mudah dipelajari oleh anak sekolah dasar. Peserta didik sendiri tentunya sudah mengenal bunyi dan secara tidak langsung tanpa disadari mereka sudah menggunakan bunyi sejak mereka dilahirkan ke dunia ini. Saat bayi manusia menangis untuk mendapatkan ASI, saat dewasa manusia mulai berkomunikasi melalui suara untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Bunyi dilatih oleh manusia sepanjang hidupnya dan ada banyak jenis bunyi yang perlu dipelajari.

Dengan demikian, penelitian ini akan berupaya menjelaskan pengertian, jenis-jenis bunyi yaitu jenis-jenis dan contoh bunyi dalam kehidupan manusia.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) berbasis budaya lokal yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SDN Kelanggaran Unyur pada Siswa Kelas V SD/MI.

### **B. Identifikasi Masalah**

Untuk mengidentifikasi bahwa ada masalah dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, maka dapat disebutkan:

1. Siswa cenderung tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran.
2. Terdapat beberapa siswa yang menganggap bahwa konsep IPAS merupakan konsep yang sulit.
3. Kurangnya antusias dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS.
4. Kegiatan pembelajaran IPAS yang belum senantiasa memanfaatkan lingkungan sekitar salah satunya budaya lokal.

### **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Fokus pada pengembangan media Kokami berbasis budaya lokal Banten.
2. Membatasi penelitian pada siswa kelas V SD/MI.
3. Membatasi penelitian pada mata pelajaran IPAS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media KOKAMI berbasis budaya lokal Banten pada pelajaran IPAS siswa kelas V SD/MI?
2. Bagaimana kelayakan media KOKAMI berbasis budaya lokal Banten yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI?
3. Bagaimana efektifitas media KOKAMI berbasis budaya lokal Banten yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD/MI?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa tujuan penelitian yang dapat diidentifikasi adalah:

1. Untuk menganalisis prosedur pengembangan media pembelajaran KOKAMI terhadap pemahaman atau hasil belajar IPAS siswa kelas V SD/MI;
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan media KOKAMI berbasis budaya lokal Banten yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD/MI;
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas media KOKAMI berbasis budaya lokal Banten yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD/MI.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terbagi ke dalam dua jenis, yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan berbasis budaya lokal Banten dalam pembelajaran IPAS.
- b) Menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran KOKAMI terhadap hasil belajar, motivasi, minat, dan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS.
- c) Memberikan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal Banten dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran IPAS dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
- b) Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sehingga siswa dapat mencapai prestasi yang lebih baik dalam ujian atau evaluasi akademik.
- c) Meningkatkan kesadaran siswa terhadap budaya lokal Banten sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

## **G. Sistematika Penulisan**

Berikut Sistematika Penulisan pada penelitian ini:

### 1. BAB I: Pendahuluan

Pendahuluan skripsi ini akan menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

## 2. BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini akan menguraikan teori belajar, konsep media pembelajaran, serta budaya lokal Banten yang relevan dengan pengembangan media Kokami.

## 3. BAB III: Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan analisis data.

## 4. BAB V: Hasil Penelitian

Bab ini akan memberikan deskripsi tentang subjek penelitian, analisis data hasil pengembangan media Kokami, dan interpretasi hasil penelitian.

## 5. BAB V: Pembahasan

Pembahasan akan mencakup keterkaitan hasil dengan teori, implikasi hasil penelitian, keterbatasan penelitian, serta saran untuk penelitian selanjutnya.

## 6. BAB VI: Kesimpulan

Bagian ini akan merangkum kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.